

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game-based learning merupakan salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengintegrasian elemen permainan. *Game Based Learning* dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa. Dalam konteks pendidikan formal, pendekatan ini menjadi semakin relevan, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai kebangsaan dan kewarganegaraan, seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter generasi muda yang cinta tanah air, memiliki wawasan kebangsaan, serta mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Namun, tantangan dalam pembelajaran PPKn saat ini adalah rendahnya partisipasi siswa dan kurangnya minat terhadap materi yang dianggap abstrak dan teoretis. Menurut Saadah (2024), model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini memerlukan inovasi metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, GBL dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut, karena mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, Nilai – nilai islami seperti kedilan, kerja sama, Tanggung jawab , dan kejujuran dapat diintegrasikan kedalam game, sehingga siswa tidak hanya belajartentang PPKn menginternalisasi nilai – nilai tersebut.

Allah berfirman dalam Al, Qur'an Surah Al-Alaq (96 : 1 : 5)

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Bacalah dengan menyebut nama tuhan mu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmula yang maha pemurah, yang mengajar manusia dengan perantaan kalam, dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Ayat ini menekankan pentingnya pendidikan dan pembelajaran sebagai sarana untuk mengembangkan potensi manusia dan mendekatkan diri kepada ilmu pendidikan.

Allah berfirman dalam Al, Qur'an Surah Q.S Al-Ma'idah (5): 8

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَمِنُوا كُفُونًا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ عَلَىٰ أَلَّا تَعْدِلُوا ۗ عَدِلُوا ۗ هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۗ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman Jadilah kamu sebagai penegak keadilan karena Allah, (ketika) menjadi saksi dengan adil. Dan janganlah kebencianmu terhadap suatu kaum mendorong kamu untuk berlaku tidak adil. Berlaku adillah. Karena (adil) itu lebih dekat kepada takwa. Dan bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Ayat ini menekankan pentingnya keadilan dalam islam seperti Nilai – nilai islami contohnya keadilan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi manusia dan mendekatkan diri kepada ilmu pendidikan.

Game Based Learning telah terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran, termasuk motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa. Penelitian oleh Palupi dan Santi (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penggunaan *Game Based Learning* juga meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep yang

diajarkan. Penelitian ini menggarisbawahi bahwa *Game Based Learning* tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu studi oleh Ni'ma, Nurhadji, dan Fauzi (2024) menyoroti efektivitas media Wordwall dalam metode *Game Based Learning* pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 6 Madiun. Hasil penelitian mereka menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar siswa secara signifikan setelah penerapan metode ini. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Dalam konteks pembelajaran PPKn di SMK, pendekatan *Game Based Learning* juga sangat relevan. Adam, Nurhayatin, dan Sadeli (2024) mencatat bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa SMK Bina Warga Bandung memberikan hasil yang positif. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelas, dan pemahaman mereka terhadap materi meningkat secara signifikan. Penelitian ini mengindikasikan bahwa *Game Based Learning* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan kejuruan seperti SMK.

Selain meningkatkan hasil belajar, *Game Based Learning* juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Raharjo, Putri (2024) menemukan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi dalam diskusi dan aktivitas kelompok. Penelitian ini sejalan dengan temuan Siahaan, Arent, dan Haloho (2024), yang menyatakan bahwa pendekatan *Game Based Learning* secara signifikan meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran geografi.

Dalam konteks pembelajaran PPKn, partisipasi siswa merupakan elemen yang sangat penting karena mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan yang memerlukan keterlibatan aktif siswa. Retta dan Andriani (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Game Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Dengan partisipasi yang lebih aktif, siswa dapat lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Penelitian menunjukkan hasil yang positif, penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran PPKn masih menghadapi beberapa tantangan yaitu tantangan metodologi penelitian, tantangan dalam implementasi *Game Based Learning*, tantangan dalam partisipasi siswa, tantangan dalam evaluasi penelitian. Salah satunya adalah keterbatasan kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan media berbasis game. Menurut Dewi (2024), pengembangan media pembelajaran berbasis game memerlukan kreativitas dan keterampilan teknologi yang cukup tinggi dari guru. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru menjadi salah satu faktor kunci dalam keberhasilan implementasi *Game Based Learning*.

Penelitian oleh Zahro (2024) menyoroti bahwa keberhasilan *Game Based Learning* juga sangat bergantung pada desain media yang digunakan. Media yang dirancang dengan baik tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Sebagai contoh, model GBL berbasis QuizWhizzer yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi bisnis di SMK Negeri 3 Sukoharjo berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penelitian oleh Komalasari, Masyitoh, Juwita, dan Adnin (2024) juga mendukung temuan tersebut. Mereka menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen kompetisi yang sehat dan aktivitas yang menarik. Elemen-elemen ini membuat siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini

menunjukkan bahwa desain media yang tepat menjadi faktor penting dalam efektivitas *Game Based Learning*.

Dalam konteks SMK Dwi Warna Medan, penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran PPKn menjadi salah satu inovasi yang potensial untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Dengan latar belakang siswa yang beragam dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran konvensional, *Game Based Learning* menawarkan solusi yang inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sebagai contoh, penerapan media seperti Kahoot atau Wordwall dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Penelitian ini akan menjadi kontribusi penting dalam memahami bagaimana *Game Based Learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn, terutama dalam konteks SMK. Dengan menggabungkan elemen permainan yang menarik dan interaktif, *Game Based Learning* tidak hanya dapat meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga membantu mereka memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan secara lebih efektif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis game di kelas.

Sebagai kesimpulan, *Game Based Learning* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di SMK. Dengan dukungan penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis game tetapi juga pada praktik pendidikan di SMK, khususnya dalam pembelajaran PPKn.

B. Identifikasi Masalah

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat SMK sering kali menghadapi tantangan, seperti rendahnya partisipasi siswa dan kurangnya motivasi belajar. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Selain itu, banyak siswa menganggap mata pelajaran ini sebagai beban karena bersifat teoritis dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Namun, efektivitas penerapan metode ini, khususnya dalam konteks pembelajaran PPKn di SMK Dwi Warna Medan, belum banyak diteliti secara mendalam.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada:

1. Subjek Penelitian: Siswa kelas X SMK Dwi Warna Medan.
2. Batasan Penelitian : Penelitian dibatasi oleh siswa kelas X SMK Dwi Warna Medan dengan fokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Kajian penelitian hanya menyoroti penerapan metode pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) dalam proses pembelajaran dan aspek yang diteliti meliputi efektivitas *game-based learning* dalam meningkatkan hasil belajar serta partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMK Dwi Warna Medan?
2. Apakah penggunaan *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas X SMK Dwi Warna Medan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis keefektifan penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Dwi Warna Medan pada mata pelajaran PPKn
2. Untuk mengetahui dampak penerapan *Game Based Learning* terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran PPKn.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis game (*Game Based Learning*) khususnya dalam konteks pembelajaran PPKn di tingkat SMK.
 - b. Menambah referensi ilmiah terkait inovasi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn.
 - b. Membantu siswa meningkatkan partisipasi dan motivasi dalam pembelajaran sehingga mereka dapat memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih baik.

- c. Mendukung inovasi pembelajaran di SMK Dwi Warna Medan dan dapat dijadikan model pembelajaran untuk diterapkan di kelas lainnya.
- d. Memberikan dasar penelitian untuk mengembangkan studi lebih lanjut terkait penerapan *Game Based Learning* dalam mata pelajaran lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Berbasis Game (*Game-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis game (*Game-Based Learning*,) merupakan salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa. Model ini dianggap efektif dalam membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, terutama pada materi yang dianggap kurang menarik oleh siswa (Raharjo et al., 2024). *Game Based Learning* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Penelitian Saadah (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan metode ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, terutama jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Elemen interaktif yang ditawarkan oleh *Game Based Learning* membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan memahami materi secara mendalam.

Dalam konteks pembelajaran PPKn, Palupi dan Santi (2024) menekankan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan situasi nyata melalui simulasi atau permainan edukatif. Media seperti Wordwall, Kahoot, atau QuizWhizzer sering digunakan untuk mendukung penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran PPKn karena kemudahannya serta kemampuan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret Zahro (2024).

Berdasarkan berbagai pemikiran para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pembelajaran berbasis game (*Game Based*

Learning) adalah inovasi model pembelajaran yang menarik bagi siswa sebab mengandung elemen permainan. Dengan memasukkan elemen permainan, maka pembelajaran menjadi semakin menyenangkan bagi siswa. *Game Based Learning* dianggap cocok untuk diterapkan pada pembelajaran Ppkn karena mampu membantu siswa memahami dan menghubungkan konsep teori ke kehidupan sehari-hari.

2. Jenis-jenis Penggunaan *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran Ppkn

Game-Based Learning (GBL) memiliki beragam jenis dan bentuk yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Berbagai model ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih kontekstual dan relevan. Jenis-jenisnya antara lain Permainan monopoli, Game berbasis digital, Permainan Papan, Permainan berbasis kartu, Permainan berbasis simulasi, Permainan berbasis Teka – Teki (Puzzle Games), Permainan Berbasis Strategi Permainan *Word Wall* (Permainan Interaktif).

Diantara jenis – jenis permainan tersebut diambil satu game yang akan mau di contohkan yaitu permainan monopoli. Menurut Kurniawati (2021), salah satu bentuk *Game Based Learning* yang populer adalah penggunaan permainan berbasis monopoli. Media ini dirancang untuk menyajikan konsep-konsep penting dalam PPKn, seperti hak dan kewajiban warga negara, dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Melalui permainan monopoli ini, siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain yang melibatkan diskusi kelompok, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah, dan permainan ini membutuhkan waktu 30 menit dalam melakukan kegiatan permainannya.

3. Sarana Pendukung *Game Base E- Learning*

Sarana pendukung merupakan elemen penting dalam penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL). Menurut Zulafa (2024), perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone adalah alat utama yang harus tersedia, terutama jika media pembelajaran berbasis game menggunakan aplikasi digital seperti Kahoot atau Quizizz. Perangkat ini memungkinkan siswa untuk mengakses permainan secara langsung dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Selain perangkat keras, koneksi internet yang stabil juga menjadi sarana penting agar siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut tanpa gangguan teknis.

Selain sarana teknologi, ruang kelas yang mendukung aktivitas interaktif juga merupakan hal penting. Kurnia et al. (2023) mencatat bahwa lingkungan belajar yang nyaman dan fleksibel dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis game. Misalnya, pengaturan meja dan kursi yang memungkinkan interaksi kelompok atau ruang khusus untuk bermain dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran berbasis permainan tradisional, seperti yang dikembangkan oleh Afriansyah et al. (2024) melalui media "Congklak Nusantara," kebutuhan akan ruang terbuka juga menjadi salah satu sarana pendukung yang signifikan.

Media pendukung lainnya adalah materi permainan itu sendiri. Kulsum (2022) menyebutkan bahwa desain permainan yang relevan dengan kompetensi dasar PPKn menjadi kunci keberhasilan *Game Based Learning*. Permainan yang dirancang dengan baik harus mampu memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila atau konsep-konsep kebangsaan secara menarik. Faizal et al. (2024) juga menyoroti pentingnya media kreatif seperti *Cross Historic* dalam membantu siswa memahami materi sejarah dan nilai-nilai kebangsaan secara menyenangkan.

Berdasarkan berbagai uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwasannya sarana pendukung sangatlah penting dan memainkan peran yang krusial dalam pelaksanaannya. Sarana pendukung yang dibutuhkan

antara lain adalah sarana teknologi, ruang untuk bermain, dan juga materi permainan itu sendiri.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan *Game Based Learning*

Menurut Zulafa H. A (2024) Penelitian bertujuan untuk menganalisis strategi penerapan *Game Based Learning* dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap nilai – nilai pancasila di SMP N 2 Surakarta dan menganalisis faktor pendukung dan penghambatan penerapan metode *Game Based Learning* meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap terhadap nilai – nilai pancasila di SMP N 2 surakarta.

Keberhasilan penerapan *Game Based Learning* dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Faktor ini sudah semestinya mendapatkan perhatian dengan baik sehingga *Game Based Learning* bisa berjalan lancar. Faktor-faktornya antara lain adalah sebagai berikut:

a. Desain Permainan

Menurut Retta dan Andriani (2024), desain permainan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar. Permainan yang terlalu kompleks atau tidak relevan dengan materi pelajaran dapat mengurangi efektivitas *Game Based Learning*.

b. Peran Guru

Peran guru juga sangat penting dalam memastikan keberhasilan *Game Based Learning*. Saadah (2024) menyatakan bahwa guru harus mampu memfasilitasi proses pembelajaran dengan baik, termasuk memberikan panduan yang jelas kepada siswa tentang cara bermain dan tujuan dari permainan tersebut. Selain itu, guru juga harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif agar siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk berpartisipasi.

c. Kesiapan Siswa

Kesiapan siswa juga menjadi faktor penting yang tidak boleh diabaikan. Siswa yang tidak terbiasa dengan metode pembelajaran interaktif mungkin merasa kesulitan pada awal penerapan *Game Based Learning*. Namun, dengan bimbingan yang tepat dari guru, siswa dapat beradaptasi dan mulai menikmati proses pembelajaran (Siahaan et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ketiga faktor keberhasilan dalam *Game Based Learning* antara lain adalah desain permainan, peran guru, dan kesiapan siswa. Dengan memperhatikan ketiga elemen tersebut, maka *Game Based Learning* memiliki potensi yang tinggi untuk berhasil.

B. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar memiliki sikap cinta tanah air, nasionalisme, serta kemampuan memahami dan menerapkan nilai-nilai

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Asril et al. (2023) menyebutkan bahwa PPKn memiliki peran strategis dalam meningkatkan nilai-nilai demokrasi dan nasionalisme di kalangan siswa, yang menjadi landasan penting dalam membangun masyarakat yang toleran, adil, dan beradab. Dalam konteks pembelajaran di Indonesia, PPKn tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai luhur bangsa.

Sebagai salah satu komponen utama dalam kurikulum pendidikan nasional, PPKn menghadapi berbagai tantangan di era modern. Widiastuti (2021) mencatat bahwa generasi milenial saat ini cenderung mengalami penurunan sikap nasionalisme, yang dipengaruhi oleh derasnya arus globalisasi dan perkembangan teknologi. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa siswa sering kali lebih tertarik pada budaya asing dan cenderung mengabaikan nilai-nilai lokal yang diajarkan melalui PPKn. Oleh karena itu, diperlukan inovasi

dalam pendekatan pembelajaran untuk mengembalikan minat siswa terhadap pentingnya PPKn sebagai mata pelajaran yang relevan dengan kehidupan mereka.

Peran guru dalam pembelajaran PPKn juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan ini. Menurut Rudiawan dan Asmaroini (2022), guru PPKn memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk profil pelajar Pancasila di sekolah. Profil pelajar Pancasila mencakup enam elemen utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif. Guru harus mampu mengintegrasikan elemen-elemen ini ke dalam permainan seperti monopoli untuk permainan P5, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Selain itu, guru juga perlu menjadi teladan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila, sehingga siswa dapat mencontoh perilaku tersebut.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran PPKn adalah bagaimana mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Asril et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila jika materi yang diajarkan relevan dengan pengalaman mereka. Misalnya, dalam pembelajaran tentang demokrasi, guru dapat menggunakan contoh nyata seperti proses pemilihan ketua kelas atau simulasi sidang parlemen. Pendekatan ini tidak hanya membuat siswa lebih terlibat, tetapi juga membantu mereka memahami pentingnya demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Widiastuti (2021) menyoroti bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PPKn dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat siswa. Penggunaan media digital, seperti video edukasi, aplikasi kuis interaktif, atau platform pembelajaran online, dapat membuat pembelajaran PPKn lebih menarik dan relevan bagi generasi milenial yang akrab dengan teknologi. Namun, tantangan dalam penerapan teknologi ini adalah kemampuan guru untuk mengoperasikan dan mengintegrasikan media digital tersebut ke dalam

pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru menjadi hal yang sangat penting untuk mendukung implementasi teknologi dalam pembelajaran PPKn.

Selain itu, Rudiawan dan Asmaroini (2022) menekankan pentingnya pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran PPKn. Melalui diskusi kelompok, proyek kolaboratif, atau permainan edukatif, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai seperti kerja sama, toleransi, dan saling menghargai. Pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dari perspektif teman sebaya, yang dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap konsep-konsep Pancasila. Dalam konteks penguatan profil pelajar Pancasila, pendekatan kolaboratif juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Perubahan kurikulum yang mengedepankan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) juga memberikan dampak positif bagi pembelajaran PPKn. Asril et al. (2023) mencatat bahwa melalui proyek-proyek yang berfokus pada isu-isu kebangsaan, siswa dapat lebih memahami relevansi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka. Sebagai contoh, proyek tentang pengelolaan sampah di lingkungan sekolah dapat mengajarkan siswa tentang pentingnya tanggung jawab sosial dan gotong royong, yang merupakan bagian dari nilai-nilai Pancasila.

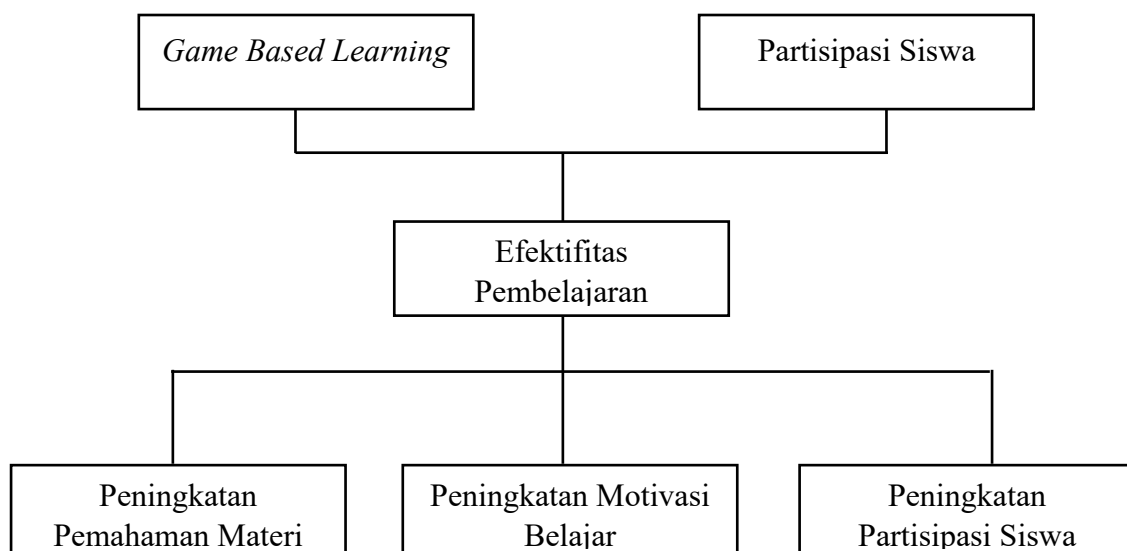
Namun demikian, pembelajaran PPKn juga menghadapi kendala yang signifikan, terutama dalam hal kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Widiastuti (2021) menunjukkan bahwa sikap nasionalisme siswa sering kali dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan masyarakat. Jika nilai-nilai Pancasila tidak diterapkan atau dicontohkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan mereka, maka upaya pembelajaran di sekolah menjadi kurang efektif. Untuk mengatasi hal ini, beberapa langkah strategis dapat diambil, peningkatan pemahaman dan pelatihan guru, guru perlu memahami konsep GBL dan cara mengintegrasikannya kedalam pembelajaran PPKn. Pelatihan dan workshop dapat membantu guru mengembangkan keterampilan ini, penyediaan fasilitas pendukung, sekolah harus ketersediaan sarana prasarana yang mendukung penerapan *Game Based Learning*, seperti perangkat teknologi dan akses

internet memadai. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat sangat penting untuk memastikan bahwa nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan secara konsisten dalam kehidupan siswa.

Dalam konteks pendidikan tinggi, PPKn juga memiliki peran penting dalam membentuk mahasiswa menjadi warga negara yang kritis dan bertanggung jawab. Rudiawan dan Asmaroini (2022) mencatat bahwa pembelajaran PPKn di perguruan tinggi sering kali difokuskan pada pengembangan kemampuan analitis mahasiswa terhadap isu-isu kebangsaan dan global. Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya belajar tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam menghadapi tantangan global seperti perubahan iklim, ketimpangan sosial, dan konflik antarnegara.

Sebagai kesimpulan, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun karakter bangsa dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada generasi muda. Meskipun menghadapi berbagai tantangan, seperti lunturnya sikap nasionalisme di kalangan generasi milenial dan kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar, inovasi dalam metode pembelajaran dan kolaborasi antara berbagai pihak dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini. Dengan pendekatan yang relevan dan kreatif, PPKn dapat terus menjadi mata pelajaran yang bermakna dan relevan bagi siswa di semua jenjang pendidikan

C. Kerangka Konseptual



D. Hipotesis

Menurut Rahazo dapat dipahami sebagai pernyataan yang menghubungkan dua variabel atau lebih secara operasional dan siap untuk di uji melalui penelitian empiris dalam konteks ini, hipotesis berfungsi sebagai dugaan awal yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian.

Hipotesis 1 (Hasil Belajar):

1. **H_a** : Penggunaan *Game-Based Learning* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMK Dwi Warna Medan
2. **H₀** : Penggunaan *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMK Dwi Warna Medan.

Hipotesis 2 (Partisipasi Siswa):

1. **H₀**: Penggunaan *Game-Based Learning* tidak efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas X SMK Dwi Warna Medan
2. **H_a**: Penggunaan *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas X SMK Dwi Warna Medan.